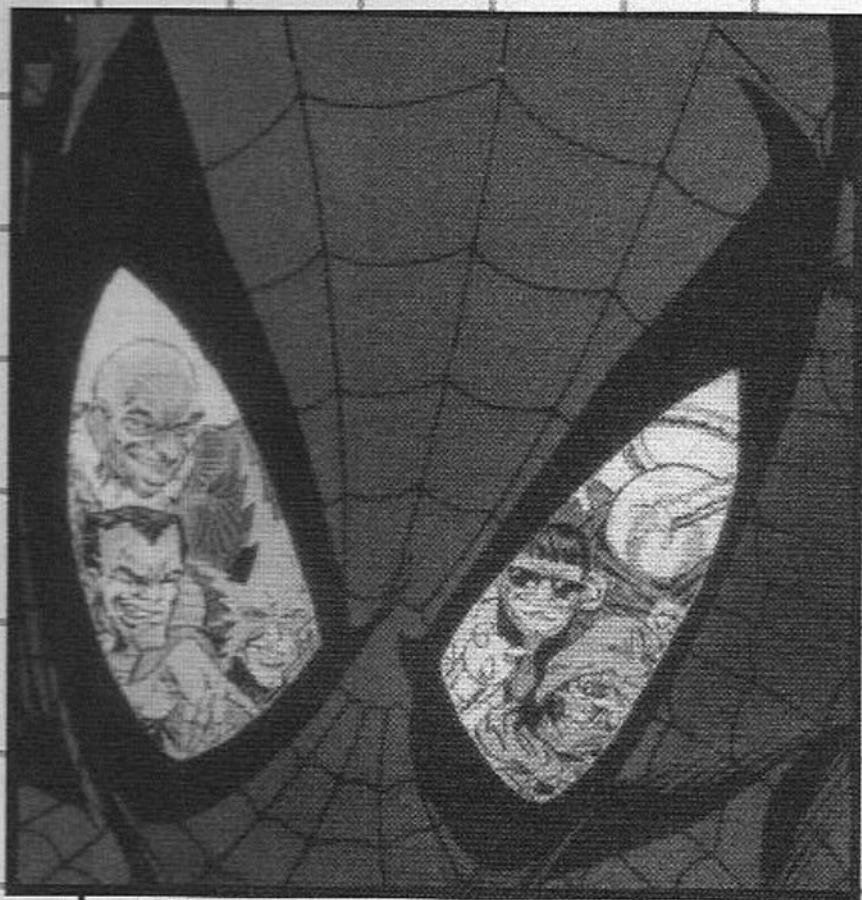


Master System[®]

Spider-Man

Return of the Sinister Six



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

AKIalm[®]
entertainment, ltd.

TEC TOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

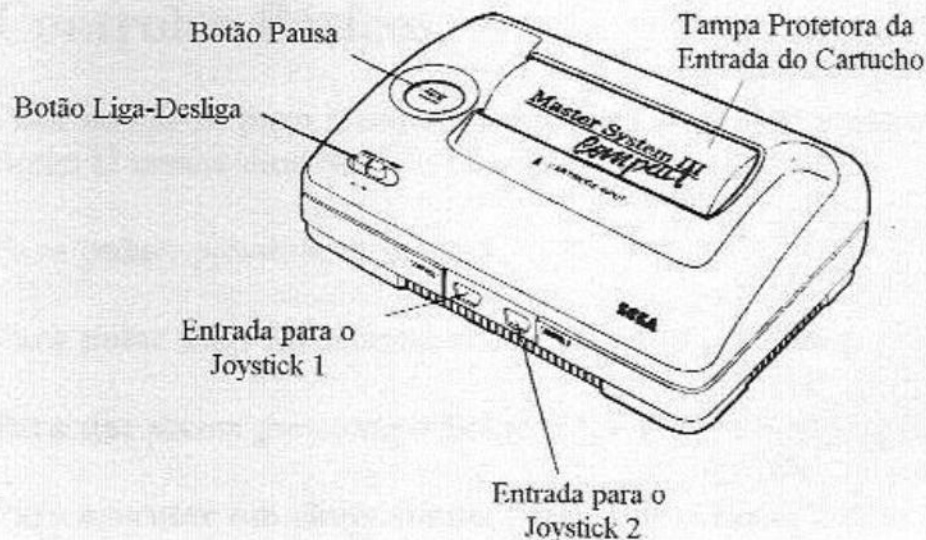
Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho SPIDER-MAN: Return of the Sinister Six no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. SPIDER-MAN: Return of the Sinister Six é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

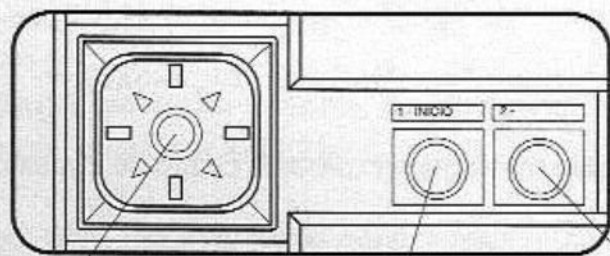
O terrível Dr. Octopus tem um único desejo: dominar o mundo. Até agora, todas as vezes que ele tentou realizar seu sonho, um aracnídeo intrometido apareceu em seu caminho... O Homem Aranha!

Mas ele não desiste! É tempo de vingança. Dr. Octopus montou o exército de Vilões mais poderoso já visto: Os Seis Sinistros. Electrô, o Homem-Areia, Mistério, o Abutre, Duende e o Doutor Octopus reúnem-se novamente com um único objetivo: destruir o planeta!

Você é a nossa única esperança, Homem-Aranha! Destrua os vigaristas e jogue-os na lama da rua que cerca o esconderijo dos Vilões. Evite os raios de poder dos Seis Sinistros, os robôs, rajadas de bombas, e tudo mais! Mostre ao Doutor dos tentáculos de aço que os bons sujeitos sempre vencem! Caso contrário, arremessador de teia, você acabou de tecer sua sentença de morte!

Assuma o Controle!

Os pontos de controle do jogo são os seguintes:



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Controles Básicos

Para mover-se para a esquerda ou para a direita: pressione o Botão D nessas direções.

Para pular: pressione o Botão 1.

Para pular mais alto: mantenha pressionado o Botão 1.

Para dar socos: pressione o Botão 2.

Para executar um chute voador: pressione o Botão 2 duas vezes.

Para dar saltos mortais para a esquerda ou direita: pressione o Botão D para o lado desejado mais o Botão 1.

Para dar saltos mortais mais altos para a esquerda ou direita: pressione o Botão D para o lado desejado e mantenha o Botão 1 pressionado.

Para agachar-se: pressione o Botão D para baixo.

Para dar uma pausa no jogo: pressione o Botão de Pausa no console.

Para reiniciar o jogo: pressione o Botão de Pausa novamente.

Para continuar uma partida: na Tela de Continuação, pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher YES (Sim) ou NO (Não), e pressione o Botão 1. Você pode continuar somente uma vez.

Controles das Escaladas

Para subir: pressione o Botão D para cima.

Para descer: pressione o Botão D para baixo.

Para mover-se para a esquerda ou para a direita: pressione o Botão D nessas direções.

Para escorregar de uma parede (ou de qualquer objeto escalável): pressione o Botão 1.

Para pular de uma parede (ou de qualquer objeto escalável): pressione o Botão 1 e o Botão D na direção que deseja pular.

Controles dos Lançamentos de Teias

Para disparar uma teia de ataque: pressione o Botão 2.

Para arremessar uma teia oscilante: enquanto pula (mantendo o Botão 1 pressionado), pressione o Botão 2.

Para balançar no estilo aranha, de teia para teia: no final de cada balanço, pressione o Botão 2.

Para pular fora de uma teia: solte o Botão 1.

Para cair diretamente embaixo de uma teia: solte o Botão 1.

NOTA:

- Teias oscilantes só podem ser arremessadas enquanto você está no ar, caindo ou pulando alto.
- Você poderá disparar ataques de teias somente quando já possuir o fluído de teia (veja o item "Aquisições" descrito mais adiante).

Os Poderes do Aranha!

As informações sobre o jogo aparecem na tela da seguinte forma:

Energia do Aranha

Pontuação



Energia do Inimigo

Energia do Aranha – Você começa o jogo com quatro quadrados de energia. Ataque com violência após perder o quarto quadrado, e seu número aumentará!

Energia do Inimigo – Aparece somente quando você enfrenta um Super Vilão.

Pontuação – Cada 1.000 pontos dão a você um quadrado de energia extra.

Aquisições

Há dois tipos de aquisições no jogo: fluído de ataque de teia e objetos. O fluído de teia pode ser encontrado durante todo o jogo. Os objetos são específicos para determinados níveis.

1. Fluído de Ataque de Teia

Cada aquisição dá para 10 disparos e pode ser transferida entre os níveis.

2. Objetos

Eles são os seguintes:

NÍVEL 1: Chave

NÍVEL 2: Detonador de TNT

NÍVEL 3: Óculos Infra-vermelhos

Cada um desses objetos será usado para, respectivamente, destravar uma porta trancada, explodir uma passagem secreta, e enxergar no escuro!

Para pegar qualquer objeto, mova-se sobre ele. Porém, para obter o fluído de teia, mova-se para perto dele e pressione o Botão D para baixo.

NOTA: Uma vez recolhido um objeto:

- O fluído de teia fica disponível para uso imediato.
- Os objetos recolhidos são armazenados no canto superior esquerdo da tela, e descem automaticamente quando são necessários.



O Onipotente Doutor Octopus!

Nível 1: A Estação do Poder

A chave para o sucesso consiste em destruir a cada segundo e danificar os ganchos certos, para, no final, alcançar o próprio Electro!

Super Vilão: Electro

Uma carga de corrente elétrica dá a ele o poder de descarregar raios mortais de pura eletricidade! Desligue esse gerador de faíscas radiantes assim que possível, ou seu emprego de Super-Herói em breve terminará!

Nível 2: Depósito de Lixo Tóxico

Nas profundezas dos subterrâneos da cidade existe um Depósito de Lixo Tóxico. Um labirinto de pilhas de engradados bloqueia seu caminho, mas encontre o TNT, o detonador e as paredes falsas... e o resultado será uma explosão.

NOTA: Os engradados verdes explodem pelo contato, podendo mandar o Aranha para os ares! Onde for necessário, use-os para abrir um buraco no piso.

Super Vilão: O Homem-Areia

Enquanto estava escondido em uma praia, um bombardeio de radiação deu a William Baker, um simples ladrão, habilidade de se transformar em areia!

Nível 3: A Casa da Ilusão

Nada é o que parece ser nessa terra da fantasia high-tech.

NOTA: Para entrar nas portas marcadas com uma seta que aponta para cima, mova-se para a frente delas e pressione o Botão D para cima. Você não pode entrar nas portas marcadas com setas para baixo.

Super Vilão: Mistério

Livre-se dos hologramas e dos robôs controlados pelo Mistério para limpar seu caminho. O verdadeiro Mistério e os Seis Sinistros estão embaixo do Problemático Três.

Nível 4: Ruas e Telhados

Cuidado com os criminosos que saem dos alçapões com bazucas ultra-modernas! Agarre o fluído de teia sempre que possível.

Super Vilão: O Abutre

Atire rapidamente nele ou rajadas de granadas cairão sobre você permanentemente.

Nível 5: A Floresta e A Caverna do Duende

Morcegos asquerosos atacam do alto. Anões lançadores de clavas patrulham o chão.

Super Vilão: Duende

Desesperado atrás de super-poderes, Jason Macendale fez um pacto com o diabo. Mas, em troca, seu rosto virou uma grotesca máscara de Duende!

Nível 6: O Castelo do Doutor Octopus

Do lado de fora do Castelo, você enfrentará disparos de bazuca, arremessos de clava, tiros, anões e bandidos que estão prontos para ensinar ao herói da teia uma lição inesquecível! Lá dentro... está o próprio Doutor!

Super Vilão: O Doutor Octopus

Um acidente atômico colocou tentáculos metálicos no corpo do Dr. Otto Octavius. Adotando o nome de Dr. Octopus, ele tornou-se o maior – ou pelo menos o mais intolerante – inimigo do Homem-Aranha.

O Admirável Homem-Aranha...

Os planos dos Seis Sinistros tinham sido arquivados anteriormente por partidários ciumentos, conspirações, e, mais frequentemente, por pura insanidade. Mas agora eles finalmente encontraram um objetivo pelo qual todos concordam... destruir você! E a única coisa que os deterá é a agilidade na escalada de edifícios, os arremessos de teias, a velocidade e a força dos punhos voadores! Tomem cuidado, Seis Sinistros! O Homem-Aranha já está chegando!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topa com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992. Todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão! -

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- b) 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

Nº CQ 0213 506047

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

TEC TOY

Spider-Man[®], todos os personagens
Marvel, bem como todos os outros
elementos relacionados, são marcas
registradas de Marvel Entertainment
Group, Inc. e são usados sob licença.
© 1992 Marvel Entertainment Group,
Inc. © 1992 Acclaim Entertainment
Ltd. Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de
Acclaim Entertainment Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA